

## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP

**Sinta Mawarni**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail: [sintamawarni@mhs.unesa.ac.id](mailto:sintamawarni@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Pada kurikulum 2013, bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang mengedepankan pembelajaran berbasis teks. Teks deskripsi merupakan salah satu teks yang dipelajari dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk menulis teks deskripsi. Media yang dikembangkan menggunakan program *Sparkol Videoscribe* yang dapat menghasilkan sebuah video menarik dengan tampilan gambar, tulisan, dan suara yang diinginkan. Media pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan rancangan pengembangan model Sadiman dengan mengadaptasi model pengembangan Sugiyono dalam langkah validasi untuk menguji kevalidan produk. Sumber data penelitian ini yaitu, peserta didik kelas VII-A SMP Negeri 2 Bancar, pendidik, validator, dan pengamat. Data pada penelitian ini yaitu, proses pengembangan, dan kualitas media pembelajaran. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu, teknik validasi, teknik observasi, teknik tes, dan teknik angket. Berdasarkan teknik yang digunakan maka instrumen yang digunakan dalam penelitian yaitu, lembar validasi, lembar observasi, soal hasil belajar, dan lembar angket. Data yang sudah dihasilkan kemudian dihitung secara kuantitatif menggunakan rumus pada teknik analisis data. Hasil penelitian ini berupa proses pengembangan dan kualitas media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Penelitian ini menggunakan rancangan pengembangan model Sadiman yang meliputi, analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, merumuskan tujuan, merumuskan butir-butir materi, menyusun alat pengukur keberhasilan, menulis naskah media, validasi, uji coba, revisi, dan naskah siap diproduksi. Kualitas media pembelajaran “sangat efektif” dengan nilai 90,6 yang diperoleh dari hasil kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dikategorikan “sangat layak” dengan nilai rata-rata 92%. Keefektifan media pembelajaran masuk dalam kategori “sangat efektif” dengan nilai rata-rata 86,96. Keefektifan diperoleh berdasarkan hasil observasi aktivitas pendidik menunjukkan persentase 87%, hasil observasi aktivitas peserta didik menunjukkan persentase 90%, dan hasil belajar peserta didik menunjukkan rata-rata nilai 83,9. Kepraktisan media pembelajaran menunjukkan persentase 93% yang masuk kategori “sangat praktis”.

**Kata Kunci :** Media Pembelajaran, *Sparkol Videoscribe*, Teks Deskripsi, Kualitas

### Abstract

According 2013 curriculum, Bahasa Indonesia is a subject that emphasizes text-based learning. One of the text-based learning in Bahasa is descriptive text. This study developed a learning media based on *Sparkol Videoscribe* for writing descriptive text. The developed media was created using the program *Sparkol Videoscribe* which can produce an interesting video with the desired image, writing and sound. This is in accordance to the importance of innovative learning media which is needed to increase students' interest and enthusiasm for learning. This study applied the Sadiman's design in his development model by adapting Sugiyono's in validating the step for testing the validity of the product. The source of this research data is students of 7th grade class A in State Junior High School 2 Bancar, educators, validators, and observers. The data in this study are the development process and the quality of learning media. The techniques used to collect data are validation techniques, observation techniques, test techniques and questionnaire techniques. Furthermore, the research instruments are validation sheets, observation sheets, questionnaire sheets and learning outcomes. The generated data was then calculated quantitatively using the formula in the data analysis technique. The results of this study are the process of developing and learning media quality based on *Sparkol Videoscribe*. This study applied the Sadiman's design of model development which includes analyzing the

needs and students' characteristics, formulating objectives, formulating items, compiling a success measurement, writing a media script, validating, testing, revising, and producing ready manuscripts. The quality of learning media is "very effective" with a value of 90.6 obtained from the results of validity, effectiveness, and practicality. The validity of learning media based on *Sparkol Videoscribe* is categorized as "very feasible" with an average value of 92%. The effectiveness of learning media is in the category of "very effective" with an average value of 86.96. The effectiveness obtained based on the results of observations of educator activities is 87%, the results of observations of student activities indicate a percentage of 90%, and student learning outcomes are in the average value of 83.9. The practicality of learning media generates the percentage of 93% in the "very practical" category.

**Keywords:** Learning Media, *Sparkol Videoscribe*, Descriptive Text, Quality

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan untuk mencerdaskan manusia melalui kegiatan pembelajaran. Sulo dan Tirtarahardja (2012:300-306) menyatakan bahwa pendidikan menduduki posisi sentral dalam pembangunan karena sasarannya adalah peningkatan sumber daya manusia (SDM). Pembangunan yang dimaksudkan tidak semata-mata pembangunan fisik melainkan juga pembangunan spiritual atau rohaniah. Di lingkungan sekolah, peserta didik dibimbing untuk memperluas bekal berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperoleh dari lingkungan keluarga.

Pada kurikulum 2013 pembelajaran bahasa Indonesia mengedepankan pembelajaran berbasis teks. Teks deskripsi merupakan salah satu yang harus dipelajari peserta didik. Teks deskripsi menggambarkan sebuah objek menggunakan kata-kata secara terperinci sesuai dengan sudut pandang subjektif penulisnya (Kemendikbud, 2017:299). Peserta didik harus melalui tahapan-tahapan dalam mempelajari teks deskripsi, yaitu dengan mengidentifikasi, menentukan, menelaah, dan menulis atau menyajikan teks deskripsi baik secara lisan maupun tulisan. Tahapan-tahapan tersebut akan mempermudah peserta didik dalam mencapai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar. Teks deskripsi terdapat pada kurikulum 2013 SMP kelas VII.

Sumber belajar yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik kelas VII SMP pada proses pembelajaran teks deskripsi berupa buku pedoman pendidik dan buku teks peserta didik Bahasa Indonesia yang diterbitkan oleh Kemendikbud. Pendidik juga menggunakan buku Lembar Kerja Siswa (LKS) sebagai penunjang proses pembelajaran di kelas.

Sumber belajar yang hanya menggunakan buku akan membuat peserta didik merasa bosan dan tidak tertarik pada proses pembelajaran. Selain itu, daya pikir peserta didik hanya terbatas sesuai dengan konteks buku dan tidak bisa berpikir secara lebih luas. Suyatno (2009:115) menyatakan bahwa seorang pendidik Bahasa dan Sastra Indonesia harus berani dan mengikuti perubahan dalam mengubah paradigma pendidikan. Pada pembelajaran bahasa Indonesia, pendidik harus berani menggunakan metode dan media pembelajaran yang berbeda dan tidak biasa agar proses pembelajaran berubah menjadi lebih menarik.

Pada era global peserta didik membutuhkan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang menarik, seperti media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi elektronik. Perkembangan teknologi telah memengaruhi dunia pendidikan khususnya proses pembelajaran. Pendidik menjadi tokoh penting untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Pemilihan dan penggunaan media yang tepat sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi dengan kemasan yang menarik akan meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar. Media ini seperti media video yang di dalamnya terdapat informasi, hiburan, dan pendidikan. Berdasarkan hal tersebut dunia pendidikan membutuhkan inovasi dalam hal media pembelajaran.

Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk pembelajaran teks deskripsi di kelas VII. Media tersebut memiliki kecocokan untuk pembelajaran teks deskripsi karena dapat menampilkan materi dan bagian-bagian dari objek secara terperinci sehingga memudahkan peserta didik dalam menulis teks

deskripsi yang lengkap. Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dari segi bentuk dan tampilan cukup menarik karena menggunakan teknologi sehingga peserta didik dapat melihat tiruan objek secara lengkap dan langsung dengan tampilan pada video. Media ini jarang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pembelajaran teks deskripsi. Pemilihan teks deskripsi karena teks tersebut sesuai dengan silabus kelas VII. Pemilihan tema pada media ini disesuaikan dengan materi pembelajaran teks deskripsi pada kompetensi dasar. Media pembelajaran ini digunakan sebagai penunjang dalam proses pembelajaran selain menggunakan buku teks, dan LKS.

Pemilihan SMP Negeri 2 Bancar karena sekolah tersebut kurang beragam dalam menggunakan media, kurang maksimal dalam menggunakan fasilitas seperti proyektor, dan masih menggunakan buku paket sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat memengaruhi minat dan hasil belajar peserta didik, maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Pengembangan media berbasis *Sparkol Videoscribe* diterapkan dalam proses pembelajaran kelas VII dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran ini bisa dimanfaatkan di sekolah-sekolah lain yang memiliki masalah yang sama pada pembelajaran teks deskripsi. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk Menulis Teks Deskripsi Kelas VII SMP”. Berdasarkan fenomena yang dijabarkan tersebut, adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah (1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*, (2) Bagaimana kualitas media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang meliputi aspek kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

## METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk menulis teks deskripsi. Tujuan penelitian pengembangan produk berupa media pembelajaran

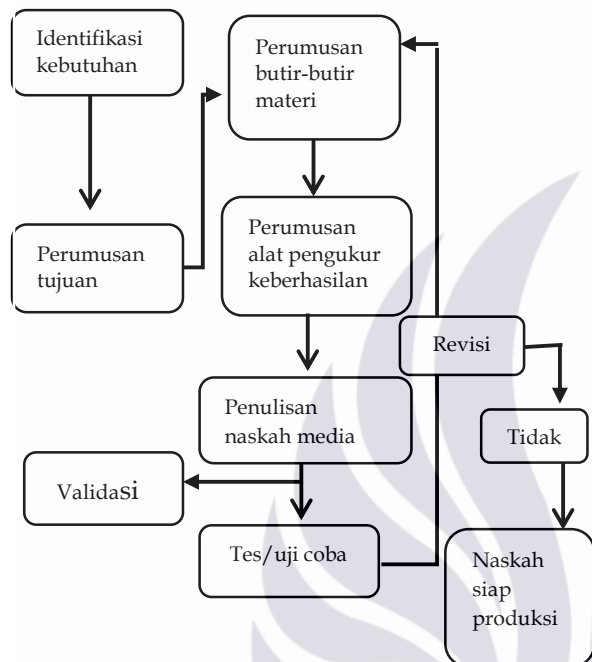
baru untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan menguji kelayakan produk yang telah dibuat. Penelitian pengembangan ini menggunakan rancangan penelitian model Sadiman dengan mengadaptasi model pengembangan Sugiyono dalam langkah validasi untuk menguji kevalidan produk.

Pengembangan media pembelajaran menurut model rancangan Sadiman (2014:100) ada enam tahap, yaitu (1) menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik, (2) merumuskan tujuan instruksional (*Instructional objective*) dengan operasional dan khas, (3) merumuskan butir-butir materi secara terperinci yang mendukung tercapainya tujuan, (4) mengembangkan alat pengukur keberhasilan, (5) menulis naskah media, (6) mengadakan tes dan revisi.

Selanjutnya, pada model pengembangan Sugiyono (2015:409), langkah-langkah yang dilakukan adalah (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk, (8) uji coba pemakaian, (9) revisi produk, (10) produksi massal.

Rancangan yang digambarkan Sadiman tersusun secara sistematis dengan bagan skema yang terperinci mulai dari tahap awal hingga tahap akhir. Pengembangan media pembelajaran harus menganalisis kebutuhan peserta didik terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar media yang dihasilkan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selanjutnya, dirumuskan tujuan instruksional dengan menentukan materi yang akan digunakan. Dalam model pengembangan Sadiman tidak terdapat langkah validasi sedangkan dalam model pengembangan Sugiyono ada. Langkah validasi dilakukan setelah penulisan naskah media karena sebelum media diujicobakan harus dinilai oleh validator terlebih dahulu sebagai penentu media tersebut layak digunakan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Langkah-langkah tersebut jika digambarkan dalam bentuk *flow chart* akan diperoleh model pengembangan sebagai berikut.



Bagan 1. Langkah-langkah pengembangan media

Data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu, (1) Informasi tentang proses pengembangan media pembelajaran yang diperoleh berdasarkan deskripsi setiap tahapan pengembangan, (2) Informasi kualitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kualitas media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Data kualitas diperoleh dari tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Kevalidan diperoleh dari penilaian tiga validator ahli. Keefektifan diperoleh dari hasil observasi pendidik, observasi peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Kepraktisan diperoleh dari hasil respon peserta didik. Peneliti menjadikan peserta didik kelas VII-A yang berjumlah 22 orang, validator ahli, dan pengamat sebagai subjek penelitian ini.

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini ada empat yaitu teknik validasi, observasi, tes, dan angket. Teknik validasi digunakan untuk mengumpulkan data kevalidan dari hasil penilaian validator ahli. Teknik observasi digunakan untuk mengumpulkan data keefektifan yang diperoleh dari hasil observasi

pendidik, dan observasi peserta didik. Teknik tes digunakan untuk mengumpulkan data keefektifan dari hasil belajar peserta didik. Teknik angket digunakan untuk mengumpulkan data kepraktisan yang diperoleh dari hasil respon peserta didik.

Dalam penelitian ini teknik analisis data yang digunakan sejalan dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*, dan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan adalah deskriptif kuantitatif. Berikut rumus yang digunakan untuk menghitung hasil angket, hasil validasi, dan hasil observasi.

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

(Sudijono, 2014:43)

Keterangan:

P= persentase

f= jumlah skor yang didapat

N= jumlah maksimal semua komponen yang diambil

Berikut tabel kualifikasi hasil angket yang diperoleh dari peserta didik.

Tabel 1. Kualifikasi hasil angket

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%--100%	Sangat Efektif
61%--80%	Efektif
41%--60%	Cukup Efektif
21%--40%	Kurang Efektif
0%--20%	Sangat Kurang Efektif

(Riduwan, 2011:41)

Tabel 2. Kualifikasi Hasil Validasi

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81%--100%	Sangat Layak
61%--80%	Layak
41%--60%	Cukup Layak
21%--40%	Kurang Layak
0%--20%	Sangat Kurang Layak

(Riduwan, 2011:41)



Analisis hasil belajar menggunakan lembar penilaian tes peserta didik yang menghasilkan nilai hasil belajar. hasil belajar peserta didik akan diidentifikasi menggunakan rumus berikut.

$$MX = \frac{EX}{N}$$

(Sudijono, 2014:81)

Keterangan:

MX= rata-rata nilai peserta didik

EX= jumlah nilai seluruh peserta didik

N= jumlah peserta didik

Berdasarkan nilai rata-rata peserta didik, diperoleh data keefektifan media pembelajaran yang dikembangkan. Tingkat pencapaian peserta didik dapat sesuai dengan table berikut.

Tabel 3. Standar Pencapaian Hasil Belajar

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81—100	Sangat Baik
61—80	Baik
41—60	Cukup Baik
21—40	Kurang Baik
0—20	Sangat Kurang Baik

(Riduwan, 2011:41)

Sedangkan untuk mendapatkan informasi mengenai kualifikasi keefektifan dan kualitas menggunakan rumus berikut.

$$MX = \frac{EX}{N}$$

(Sudijono, 2014:81)

Setelah mengetahui nilai kualitas dan keefektifan, maka nilai dapat dikualifikasi dengan tabel berikut.

Tabel 4. Kualifikasi kualitas dan keefektifan

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
81—100	Sangat Efektif
61—80	Efektif
41—60	Cukup Efektif
21—40	Kurang Efektif
0—20	Sangat Kurang Efektif

(Riduwan, 2011:41)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, hasil dan pembahasan dalam penelitian ini adalah, (1) Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*, (2) Kualitas media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang diperoleh dari tiga aspek yaitu, kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

### Proses Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*

Proses pengembangan media ini melalui beberapa tahap untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas. Tahap awal yang dilakukan yaitu identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dilakukan dengan membagikan angket kepada peserta didik. Hasil angket menunjukkan persentase 59% dengan kategori “cukup baik”. Hal ini terjadi karena dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya menulis teks deskripsi masih belum menggunakan media pembelajaran yang inovatif, sehingga memengaruhi minat belajar peserta didik yang berdampak pada nilai hasil belajar. Media yang selama ini digunakan oleh guru adalah buku paket sedangkan yang dibutuhkan peserta didik adalah media elektronik. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa penggunaan media yang kurang inovatif dapat memengaruhi hasil belajar peserta didik.

Perumusan tujuan pembelajaran disusun berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang disesuaikan dengan kompetensi dasar teks deskripsi. Tahap ini menghasilkan dua tujuan pembelajaran yaitu, (1) peserta didik mampu merencanakan isi teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dengan memperhatikan struktur, dan (2) peserta didik mampu menyusun teks deskripsi tentang objek (sekolah, tempat wisata, tempat bersejarah, dan atau suasana pentas seni daerah) secara tulis dengan memperhatikan struktur dan aspek kebahasaan.

Materi teks deskripsi yang disampaikan kepada peserta didik melalui media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yaitu, pengertian teks deskripsi, struktur teks deskripsi, dan dua contoh teks deskripsi sesuai dengan tema tempat wisata dan

tempat bersejarah. Materi yang digunakan bersumber dari buku teks Kemendikbud kelas VII SMP tentang teks deskripsi. Selain materi yang disajikan dalam media pembelajaran ada pula contoh analisis struktur teks, dan tugas menulis teks deskripsi berdasarkan gambar objek yang sudah disediakan. Contoh objek yang digunakan Pantai Parangtritis, Rumah Gadang, dan Pantai BOOM Tuban. Setelah tujuan dan materi pembelajaran telah ditentukan, tahap selanjutnya yaitu merumuskan alat pengukur keberhasilan. Tahap ini digunakan untuk menilai hasil belajar peserta didik menggunakan media yang dikembangkan. Alat yang digunakan berupa lembar soal yang berisi perintah menulis teks deskripsi sesuai dengan judul, struktur, isi, dan kebahasaan teks.

Penulisan naskah media dilakukan dengan menggunakan tiga tahapan yaitu, praproduksi, produksi, dan pascaproduksi. Naskah media pembelajaran disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik, perumusan tujuan pembelajaran, perumusan butir-butir materi, dan perumusan alat pengukur keberhasilan. Hasil dari tahap penulisan naskah media yaitu draf utuh media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah disusun berdasarkan materi teks deskripsi.

Validasi media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dilakukan dengan penilaian tiga validator ahli. Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar validasi yang telah disediakan peneliti. Pada lembar validasi terdapat kolom yang berisi saran dan komentar validator untuk perbaikan media pembelajaran yang dikembangkan agar valid dan layak digunakan dalam pembelajaran teks deskripsi. Hasil validasi dari tiga validator menunjukkan rata-rata 92% dikategorikan “sangat layak”.

Tes atau uji coba media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dilakukan setelah media dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi. Tahap ini dilakukan dengan penerapan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk menulis teks deskripsi di kelas VII A SMP Negeri 2 Bancar. Hasil dari tahap ini yaitu nilai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Revisi dilakukan berdasarkan hasil validasi dan uji coba. Perbaikan dilakukan sesuai dengan saran dan komentar yang diberikan validator ahli terhadap media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Hal yang dilakukan pada tahap revisi dari segi materi yaitu memperbaiki ejaan yang digunakan dalam media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Selain itu, revisi dari segi penyajian dilakukan dengan menambahkan beberapa gambar agar lebih rinci sebagai penunjang ciri khas objek.

Setelah melalui tahap revisi dihasilkan produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk menulis teks deskripsi kelas VII SMP. Berdasarkan hasil validasi, uji coba, dan revisi dihasilkan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi karena media yang dikembangkan mampu menyampaikan materi kepada peserta didik untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

#### Kualitas Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*

Kualitas Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe* meliputi kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan. Berikut adalah hasil penentuan kualitas media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Tabel 5. Kualitas Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*

Kriteria	Kevalidan	Keefektifan	Kepraktisan	Rumus
Skor	92%	86,96	93%	$MX = \frac{EX}{N}$ $= 90,6$

Hasil penentuan kualitas media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* menunjukkan 90,6 yang masuk dalam kategori “sangat efektif”. Data tersebut dihasilkan dari tiga aspek yaitu kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan media pembelajaran. Data kevalidan media pembelajaran menunjukkan persentase 92% dikategorikan “sangat valid”, data keefektifan media menunjukkan nilai 86,96 dengan kategori “sangat efektif”, dan data kepraktisan menunjukkan kategori “sangat praktis” dengan nilai 93%. Berdasarkan data

tersebut media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* tergolong media yang berkualitas untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi kelas VII SMP.

### Kevalidan

Berdasarkan hasil penilaian dari tiga validator, media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dikategorikan valid dan layak digunakan untuk pembelajaran menulis teks deskripsi dengan persentase 92%. Hasil penilaian validator ahli materi, yaitu Prima Vidya Asteria, S.Pd., M.Pd., menunjukkan persentase 94% yang masuk kategori “sangat layak”. Hasil penilaian validator ahli media pembelajaran, yaitu Dr. Dody Doerjanto, M.Sn., menunjukkan persentase 96% dikategorikan “sangat layak”. Hasil penilaian validator guru bahasa Indonesia, yaitu Yenny Efita Christanty, S.Pd., menunjukkan persentase 85% dikategorikan “sangat layak”.

### Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran didapat dari hasil observasi aktivitas pendidik, observasi aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan tiga aspek tersebut media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* termasuk dalam kategori media yang efektif digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Hasil observasi aktivitas pendidik dan aktivitas peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran sangat efektif digunakan untuk pembelajaran menulis teks deskripsi. Berikut ini diagram hasil observasi aktivitas pendidik, dan peserta didik.

Hasil observasi aktivitas pendidik menunjukkan persentase 87% masuk dalam kategori “sangat efektif” sehingga media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* efektif diterapkan sebagai penunjang dalam pembelajaran menulis teks deskripsi. Hasil observasi aktivitas peserta didik menunjukkan persentase 90% dikategorikan “sangat efektif” sehingga media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* efektif digunakan untuk pembelajaran menulis teks deskripsi.

Hasil belajar peserta didik menunjukkan sangat baik dengan menggunakan media pembelajaran

berbasis *Sparkol Videoscribe*. Hasil belajar peserta didik nilai yang paling banyak didapat adalah 80 dengan persentase 32%. Kemudian nilai 95 dan 85 dengan persentase sama yaitu 18%, dan nilai 90 dan 75 dengan persentase 14%.

Hasil belajar peserta didik dalam menulis teks deskripsi dengan rata-rata nilai 83,9 dikategorikan “sangat baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* dapat menunjang pembelajaran menjadi efektif. Berdasarkan hasil dari observasi aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

Tingkat keefektifan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* ditentukan oleh data aktivitas pendidik, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik. berikut adalah hasil pengkategorian keefektifan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*.

Tabel 6. Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis *Sparkol Videoscribe*

Kriteria	Aktivitas Pendidik	Aktivitas Peserta didik	Hasil Belajar Peserta didik	Rumus
Skor	87%	90%	83,9	$MX = \frac{EX}{N}$ $= 86,96$

Berdasarkan hasil pengkategorian keefektifan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* menunjukkan hasil 86,96 yang masuk dalam kategori “sangat efektif”. Data tersebut dihasilkan dari hasil aktivitas pendidik dikategorikan “sangat baik” dengan persentase 87%, hasil aktivitas peserta didik dengan persentase 90% dikategorikan “sangat baik”, dan nilai hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata 83,9 dikategorikan “sangat baik”.

## Kepraktisan

Data respon peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk menulis teks deskripsi di kelas menunjukkan persentase 93% yang masuk dalam kategori “sangat praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media berbasis *Sparkol Videoscribe* menarik dan mudah untuk diterapkan. Pernyataan ini dapat dibuktikan dengan pernyataan berikut.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab IV, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Proses pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* diawali dengan menganalisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang menunjukkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Indonesia peserta didik tidak menggunakan media pembelajaran inovatif. Pendidik menggunakan buku paket sebagai penunjang pembelajaran. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat belajar peserta didik yang mempengaruhi hasil belajar. Langkah berikutnya yaitu perumusan tujuan sesuai dengan tujuan pembelajaran berdasarkan Kompetensi Dasar dan Indikator keterampilan menulis teks deskripsi. Tahap selanjutnya yaitu merumuskan butir-butir materi yang berupa pengertian, struktur, dan kebahasaan teks deskripsi. Selanjutnya adalah mengembangkan alat pengukur keberhasilan yang berupa lembar menulis teks deskripsi untuk menilai hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe*. Berikutnya adalah penulisan naskah media menggunakan program *Sparkol Videoscribe* sesuai dengan tujuan pembelajaran. Setelah media sudah jadi, media diserahkan kepada tiga validator untuk dinilai dan diberi komentar. Tahap berikutnya yaitu revisi untuk memperbaiki media sesuai dengan komentar validator. Setelah media selesai direvisi maka media siap untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi kelas VII SMP.

2. Kualitas media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* pembelajaran “sangat efektif” dengan nilai 90,6. Hal ini diperoleh dari data kevalidan, keefektifan, dan kepraktisan.

- a) **Kevalidan** media pembelajaran didapat dari penilaian tiga validator. Hasil penilaian validator menunjukkan rata-rata 92% dikategorikan “sangat layak”. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan valid dan sesuai dengan materi dan tujuan pembelajaran. Keefektifan media pembelajaran didapat dari hasil observasi aktivitas pendidik, observasi aktivitas peserta didik, dan hasil belajar peserta didik.
- b) **Keefektifan** media pembelajaran menunjukkan rata-rata 86,96 dikategorikan “sangat efektif”. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* mempengaruhi minat belajar peserta didik dan meningkatkan hasil belajar.
- c) **Kepraktisan** media pembelajaran didapat dengan data angket respon peserta didik yang menunjukkan persentase 93% dikategorikan “sangat praktis”. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan menarik dan mudah untuk digunakan dalam pembelajaran menulis teks deskripsi kelas VII SMP.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan ini, Media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk menulis teks deskripsi diharapkan dapat dimanfaatkan oleh pendidik, peserta didik, dan peneliti lain sebagai media pembelajaran dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

Pendidik diharapkan untuk kreatif dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh ketika pembelajaran bahasa Indonesia. Selain itu, pendidik harus bisa memanfaatkan perkembangan zaman yang serba teknologi dalam pemilihan media untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan agar minat dan hasil belajar peserta didik meningkat.



Peserta didik diharapkan bisa lebih aktif dalam pembelajaran karena menggunakan media pembelajaran yang inovatif. Penggunaan media ini dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

Peneliti lain diharapkan mampu menindaklanjuti penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk menulis teks deskripsi yang dipadukan dengan aspek lain dan lebih bervariasi dengan memerhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Al'aliya, Orina Isnaeni. 2017. *Pengembangan Media Video Slide Berbasis Audio Visual dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas VII SMP Negeri 21 Surabaya Tahun Pelajaran 2016/2017*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Kristanto, Andi. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: BINTANG.
- Kemendikbud. 2017. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahsun. 2014. *Teks dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kurikulum 2013*. Jakarta: PT. RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Maryati, Reny. 2017. *Pengembangan Media Diorama Papercraft untuk Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi Berpendekatan Saintifik Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Sidoarjo*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Musfiquon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Pratiwi, Erlia Dwi. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Sparkol Videoscribe Pokok Bahasan Kinematika Gerak di Perguruan Tinggi*. Skripsi tidak diterbitkan. Lampung: PPs Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Riduwan. 2011. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Sadiman, dkk. 2014. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Septiana, Sella Litfika. 2017. *Pengembangan Media Tunnel Book untuk Pembelajaran Mengidentifikasi Teks Fabel Siswa Kelas VII Semester Genap di SMP Negeri 26 Surabaya*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PPs Universitas Negeri Surabaya.
- Sudijono, Anas. 2014. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sulo, La dan Tirtarahardja, Umar. 2012. *Pengantar Pendidikan*. Jakarta: PT. RINEKA CIPTA.
- Suyatno. 2009. *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo: Masmedia Buana Pustaka.
- Tarigan, Henry Guntur. 2000. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: ANGKASA.